



**Instituto Tecnológico de Estudios Superiores de Monterrey,
Campus Querétaro**

TC2008B.301

Modelación de sistemas multiagentes con gráficas computacionales

Evidencia 1. Actividad Integradora

Profesor

Pedro Oscar Pérez Murueta

Alejandro Fernández

Denisse Lizbeth Maldonado Flores

Presenta

Yuna Chung

A01709043

Querétaro, Querétaro

19 de Noviembre, 2023

REFLEXIÓN SOBRE EL PROYECTO

El nivel de mi juego es **Medio**, y desarrollar este proyecto en Unity ha sido un proceso divertido, pero al mismo tiempo desafiante. La organización del código en scripts separados para diferentes funciones ha facilitado la comprensión y la modificación del código a lo largo del desarrollo, y el Clean Architecture aplicado a la jerarquía de mi proyecto hizo la organización de los elementos utilizados dentro de mi escena más eficiente. Importé los assets desde Unity Store para poder obtener elementos más atractivos para que mi juego sea más entretenido, y también incluí una música para que esté más completo mi proyecto en general. Tengo un jugador que tiene que esquivar las balas que avienta el jefe en 3 corrutinas diferentes, las cuales son circular, espiral y en forma de corazón. Y para que no sea muy plano el rol del jugador, incluí dos armas (Hand Gun y un Machine Gun) las cuales tienen diferente tiempo de disparo y el jugador muere después de chocar contra la bala de jefe 3 veces. También, el jugador normalmente está corriendo para esquivar las balas del jefe rápidamente, pero para algún caso de que se tenga que mover de manera más precisa y con cuidado, puede también caminar reduciendo la velocidad. En general, este proyecto realizado en Unity fue la experiencia para juntar todo lo que he aprendido hasta ahorita en la clase con el fin de crear un juego interactivo y entretenido.

VIDEO DE SOLUCIÓN

[evidencia BulletHellShooter.mp4](#)

REPOSITORIO CON EL CÓDIGO FUENTE

<https://github.com/yna2131/Bullet-Hell-Shooter>